
WARHAMMER
40,000
CODEX
TIRÁNIDOS
-CARTAS DE EQUIPO-

INSTRUCCIONES

Este documento contiene todo lo necesario para imprimir 118 mini-cartas para representar todo el armamento y equipo que aparece en el Codex: Tiránidos. Para optimizar la impresión de las mismas, vamos a darte unos breves consejos sobre los parámetros que debes ajustar a la hora de imprimir este PDF en el menú de impresión de Adobe.

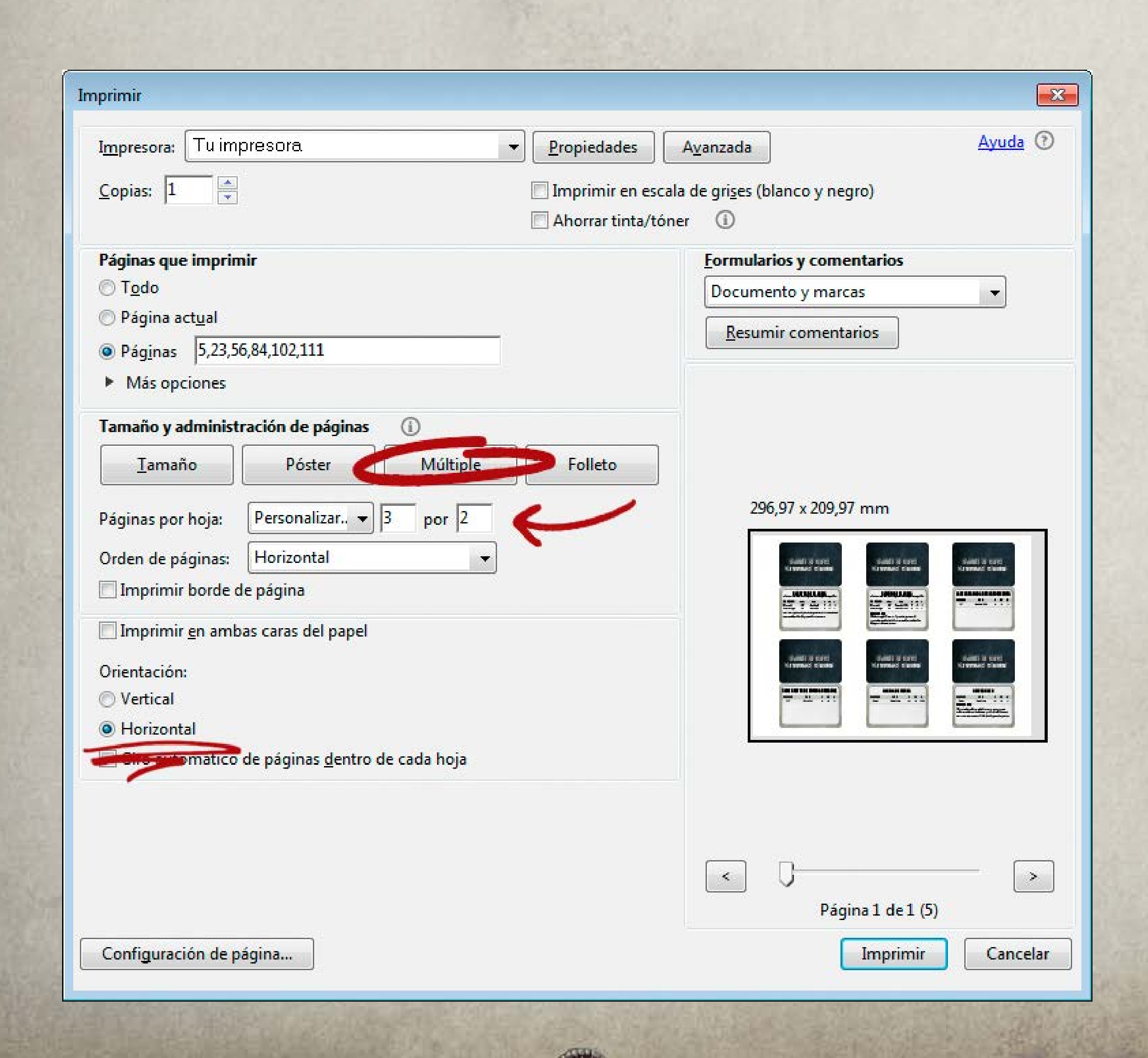
Las cartas están diseñadas para poder imprimir seis diseños distintos en una misma hoja de papel tamaño A4. Estas cartas están pensadas para complementar el volumen "Codex: Tiránidos", ya que representan todo el equipo opcional con el que puedes equipar a tus miniaturas, y no viene representado en las Cartas de Unidades.

Estas cartas están pensadas para complementar el modo de juego narrativo de Warhammer 40,000, por lo que no se muestra el valor en puntos del equipo. Lo cual no significa que puedas utilizarlas en el resto de modos de juego, a efectos de consulta, pues es su objetivo principal.
El diseño está ideado para imprimir las dos caras de la carta, para luego doblar por el eje central, conformando así mini-cartas de tamaño "Cartas de Equipo de X-Wing", por poner un ejemplo que sirva de referencia.

En las páginas siguientes, encontrarás un índice, en el que se indica en qué página de este documento se encuentra cada Carta de Equipo, con lo que tan sólo tendrás que seleccionar qué equipo (páginas) quieres imprimir en el menú de impresión.

Tendrás que configurar la orientación del papel en modo horizontal (apaisado) y, en la sección "Tamaño y administración de páginas" del menú de impresión de Adobe, seleccionar la opción "Múltiple".
Asimismo, deberás seleccionar la opción "2 por 2" en el campo "Páginas por hoja". De este modo, aprovecharás al máximo cada hoja de papel.

Aquí abajo te dejamos un ejemplo de cómo debería quedar el panel de opciones de impresión.



ÍNDICE

ARMAS A DISTANCIA

ARMAS COMBATE CC

ÍNDICE

MAQUETADO Y REVISADO POR:

David Martínez Bueno

Ricardo “Vicius”Rodríguez Prieto

Rubén Martínez

Jordi Arias García





CARTA DE EQUIPO

TIRÁNIDOS

ANDANADA DE ESPINAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
24”	Asalto 4	5	-1	1

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

AULLIDO BIOPLASMÁTICO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
18”	Asalto 1D6	7	-4	1

CARTA DE EQUIPO

TIRÁNIDOS

BIOPLASMA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Asalto 1D3	7	-3	1

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

CAÑÓN BIOPLASMÁTICO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36”	Pesada 6	7	-3	2

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

CAÑÓN DE CHOQUE

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
24”	Asalto 1D3	7	-1	1D3

HABILIDADES

Si obtienes un 4+ para herir con esta arma a un **VEHÍCULO***, sufrirá una herida mortal adicional al daño normal; con un 6+ para herir, sufrirá 1D3 heridas mortales adicionales en vez de 1.*

CARTA DE EQUIPO

TIRÁNIDOS

CAÑÓN EMPALADOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36”	Pesada 2	8	-2	1D3

HABILIDADES

Esta arma puede elegir como blanco a unidades no visibles para el tirador. Además, las unidades objetivo de esta arma no se benefician de la cobertura en sus tiradas de salvación.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

CAÑÓN ENREDADERA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36”	Asalto 1D6	5	-1	1

HABILIDADES

Puedes sumar 1 a las tiradas para impactar de esta arma al atacar a unidades con 10 miniaturas o más.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

CAÑÓN ESTRANGULADOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36”	Asalto 1D6	7	-1	2

HABILIDADES

Puedes sumar 1 a las tiradas para impactar de esta arma al atacar a unidades con 10 miniaturas o más.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

CAÑÓN QUEBRANTADOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
48”	Pesada 3	10	-3	1D6

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

CAÑÓN SALIVAR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
8”	Asalto 1D6	6	-1	1

HABILIDADES

Esta arma impacta en el blanco automáticamente.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

CAÑÓN VENENOSO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36”	Asalto 1D3	8	-2	1D3

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

CAÑÓN VENENOSO PESADO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36”	Asalto 1D3	9	-2	3

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

CHORRO ÁCIDO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
18”	Pesada 2D6	Port.	-1	1D3

HABILIDADES

Esta arma impacta en el blanco automática-mente.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

COLMENA PERFORACARNE

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
18”	Pesada 20	5	0	1

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

DARDOS DORSALES

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
6”	Asalto 4	5	0	1

HABILIDADES

Esta arma puede disparar estando a 1” o menos de una unidad enemiga, y puede tener como blanco a unidades enemigas a 1” o menos de unidades amigas.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

DEVORADOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
18”	Asalto 3	4	0	1

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

DEVORADOR

CON SANGUIJUELAS CEREBRALES

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
18”	Asalto 6	6	0	1

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

ESCUPEDARDOS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
6”	Pistola 4	2	0	1

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

ESCUPEMUERTE

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
24”	Asalto 3	5	-1	1

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

ESCUPEMUERTE

CON GUSANOS ÁCIDOS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
24”	Asalto 3	7	-1	1

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

ESPORAS ASFIXIANTES

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Asalto 1D6	3	0	1D3

HABILIDADES

Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma. Además, las unidades objetivo de esta arma no se benefician de la cobertura en sus tiradas de salvación.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

GARRAS GARFIO

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
6”	Asalto 2	Port.	0	1

HABILIDADES

Esta arma puede disparar estando a 1” o menos de una unidad enemiga, y puede tener como blanco a unidades enemigas a 1” o menos de unidades amigas.

CARTA DE EQUIPO

TIRÁNIDOS

GRANDES LÁTIGOS TÓXICOS

(DISPARO)

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
8"	Asalto 1D6	Port.	-2	1D3

HABILIDADES

Esta arma puede disparar estando a 1" o menos de una unidad enemiga, y puede tener como blanco a unidades enemigas a 1" o menos de unidades amigas. Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con este arma.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

LANZADARDOS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Pistola *	3	0	1

HABILIDADES

Al disparar con esta arma, hace tantos disparos como indique el atributo de Ataques del portador.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

LANZAMINAS ESPORA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
48”	Pesada 1			

HABILIDADES

Pueden elegir como blanco unidades no visibles al tirador, pero no puede hacer Disparos defensivos. Si impacta, tira 1D6: 1 no inflige daño; 2-5 inflige 1 herida mortal y 6 inflige 1D3 heridas mortales.

Si falla, sitúa una Mina Espora a 6” o menos del blanco y a más de 3” de toda miniatura enemiga (si no se puede es destruida). Sigue las reglas de Mina Espora, pero no puede ni mover ni cargar durante el turno en que ha sido situada.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

LÁTIGOS TÓXICOS (DISPARO)

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
6"	Asalto 2	Port.	0	1D3

HABILIDADES

Esta arma puede disparar estando a 1" o menos de una unidad enemiga, y puede tener como blanco a unidades enemigas a 1" o menos de unidades amigas. Además, Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

LENGUA PRENSIL

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Asalto 1	6	-3	1D3

HABILIDADES

Esta arma puede disparar estando a 1” o menos de una unidad enemiga, y puede tener como blanco a unidades enemigas a 1” o menos de unidades amigas. Además, el portador se cura 1 herida perdida cada vez que elimina a una miniatura usando esta arma.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

PERFORACARNE

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Asalto 1	4	0	1

Pulsación Bioeléctrica

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Asalto 6	5	0	1

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

PULSACIÓN BIOELÉCTRICA

CON PÚAS DE CONTENCIÓN

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
12”	Asalto 12	5	0	1

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

RACHA LLAMEANTE

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
10”	Asalto 1D6	5	-1	1

HABILIDADES

Esta arma impacta en el blanco automáticamente.

CARTA DE EQUIPO

TIRÁNIDOS

TENTÁCLIDOS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
36”	Asalto 4	5	0	1

HABILIDADES

Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas con esta arma contra unidades que puedan **VOLAR**. *Además, si obtienes un 4+ para herir con esta arma y el blanco es un* **VEHÍCULO**, *este sufre 1 herida mortal adicional al daño normal, pero con un 6+ para herir, en su lugar sufrirá 1D3 heridas mortales adicionales.*

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

ALAS AFILADAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-2	1D3

HABILIDADES

Puedes repetir las tiradas de 1 para herir con esta arma.

CARTA DE EQUIPO

TIRÁNIDOS

COLA BIOESTÁTICA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	1

HABILIDADES

Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Esto es adicional a los otros ataques del portador. Suma 1 a los chequeos de moral de cualquier unidad que haya sufrido alguna herida no salvada infligida por esta arma, hasta el final del turno.

CARTA DE EQUIPO

TIRÁNIDOS

COLA CON PINZA PRENSIL

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	0	1D3

HABILIDADES

Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Esto es adicional a los otros ataques del portador.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

COLA GUADAÑA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	4	-1	1

HABILIDADES

Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Haz 1D3 tiradas para impactar con esta arma en vez de una. Esto es adicional a los otros ataques del portador.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

ESPADAS ÓSEAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-2	1

HABILIDADES

Una miniatura armada con Espadas Óseas puede hacer 1 ataque adicional con ellas en la fase de combate.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

ESPADAS ÓSEAS MONSTRUOSAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-2	3

HABILIDADES

Una miniatura armada con Espadas Óseas Monstruosas puede hacer 1 ataque adicional con ellas en la fase de combate.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

ESPOLÓN

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	8	-3	1D3

HABILIDADES

Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Esto es adicional a los otros ataques del portador.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

FAUCES ÁCIDAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-3	1

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

FAUCES ÁCIDAS MONSTRUOSAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-5	1D3

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

FAUCES DISTENSIBLES

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-3	1D6

HABILIDADES

Cada vez que el portador lucha, uno (y sólo uno) de sus ataques debe hacerse con esta arma.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

FAUCES VORACES

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	1D3

HABILIDADES

Haz 1D3 tiradas para impactar en vez de 1 por cada ataque con esta arma.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

GARRAS ACAPARADORAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	x2	-3	1D6

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

GARRAS ACERADAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	1

HABILIDADES

Cada vez que saques un 6+ en la tirada para herir con esta arma, se resolverá con FP -4.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

GARRAS ACERADAS MONSTRUOSAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-3	1D3

HABILIDADES

Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma. Además, por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -6 y Daño 3.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

GARRAS AFILADAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	0	1

HABILIDADES

Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de esta arma. Si el portador tiene más de un par de Garras Afiladas, puede hacer 1 ataque adicional con esta arma cada vez que lucha.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

GARRAS AFILADAS MONSTRUOSAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-3	3

HABILIDADES

Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma.Además, por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -6 y Daño 3.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

GARRAS PRENSILES

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	2

CARTA DE EQUIPO

TIRÁNIDOS

GARRAS TRITURADORAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	x2	-3	1D3

HABILIDADES

Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.

CARTA DE EQUIPO

TIRÁNIDOS

GARRAS TRITURADORAS MONSTRUOSAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	x2	-3	3

HABILIDADES

Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

GARRAS Y DIENTES

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	0	1

CARTA DE EQUIPO

TIRÁNIDOS

GRANDES GARRAS AFILADAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-3	1D6

HABILIDADES

Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de esta arma. Si el portador tiene más de un par de Garras Afiladas monstruosas/grandes, puede hacer 1 ataque adicional con esta arma cada vez que lucha.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

GRANDES GARRAS TRITURADORAS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	x2	-3	1D6

HABILIDADES

Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

GRANDES LÁTIGOS TÓXICOS

(COMBATE)

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-2	1D3

HABILIDADES

Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma. Ataca con esta arma siempre en primer lugar en la fase de combate, incluso si no ha cargado. Si el oponente también tiene unidades que han cargado o que tengan una habilidad similar, los jugadores se alternan para elegir unidades con las que luchar, empezando por el jugador cuyo turno está en curso.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

LÁTIGO ORGÁNICO Y ESPADA ÓSEA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-2	1

HABILIDADES

El portador no se retira del campo de batalla si es eliminado en la fase de combate antes de atacar. Cuando elijas a su unidad para luchar esa fase, el portador puede luchar normalmente y a continuación es retirado del campo de batalla.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

LÁTIGO ORGÁNICO Y
ESPADA ÓSEA MONSTRUOSA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-2	3

HABILIDADES

El portador no se retira del campo de batalla si es eliminado en la fase de combate antes de atacar. Cuando elijas a su unidad para luchar esa fase, el portador puede luchar normalmente y a continuación es retirado del campo de batalla.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

MAZA ÓSEA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	8	-1	1D3

HABILIDADES

Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Esto es adicional a los otros ataques del portador.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

LÁTIGOS TÓXICOS (COMBATE)

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	0	1D3

HABILIDADES

Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma. Ataca siempre en primer lugar con esta arma en la fase de combate, incluso si no ha cargado. Si el oponente también tiene unidades que han cargado o que tengan una habilidad similar, los jugadores se alternan para elegir unidades con las que luchar, empezando por el jugador cuyo turno está en curso.

CARTA DE EQUIPO

TIRÁNIDOS

PÚA TÓXICA

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	1	0	1D3

HABILIDADES

Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Esto es adicional a los otros ataques del portador. Esta arma siempre hiere con un 2+, a menos que su blanco sea un **VEHÍCULO**.

TIRÁNIDOS

CARTA DE EQUIPO

ROBUSTAS EXTREMIDADES

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-1	2

CARTA DE EQUIPO

TIRÁNIDOS

SABLES ÓSEOS

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	Port.	-3	3

HABILIDADES

Cada vez que saques un 6+ en la tirada para herir con esta arma, la unidad objetivo sufrirá una herida mortal adicional a todo daño sufrido.

CARTA DE EQUIPO

TIRÁNIDOS

VENENO CEGADOR

ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Combate	Combate	3	0	1

HABILIDADES

Si una unidad enemiga sufre una herida no salvada con esta arma, el oponente debe restar 1 a sus tiradas para impactar con esa unidad hasta el fin del turno.